

DAFTAR PUSTAKA

- Anastianto, F. (2022). *Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja yang Kecanduan Game Online di Komplek Perumahan KPN Pagaruyung Batusangkar*. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 25–50.
- Anisa, N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Anwar, N. R. (2021). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi*. 559–571.
- Aqwa, M. F. (2021). *Pengaruh Bermain Game Online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngadiluwih*. Institut Agama Islam (IAIN) Kediri.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimin, F. R. (2022). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. UIN Alauddin Makassar.
- Asra, A., & Prasetyo, A. (2015). *Pengambilan Sampel Dalam Penelitian Survei*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Satriani, & Hafid, A. (2021). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka*. 5(3), 544–552.
- Astutik, F. I., Zainulllah, & Fajriyah. (2022). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa di MI At-Tabligiyah Ponjanaan Timur. *Jurnal Kependidikan MI*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/mpgmi.v8i1.445>
- Azwar. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fahira, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta ' allamul Huda*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 Edisi 8* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustina, H. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 68 Kota Bengkulu*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Hajaryanti, & Kuraeda, S. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Cooperative Script. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(01), 154–170.
- Hakim, S. N. (2013). Peran Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Parenting*, 287–292.
- Hasrudin, L. (2018). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMA Negeri 4 Kendari*. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Hatim, M. (2018). Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 12(2), 140–163.
- Irawan, S., & W, D. S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12–25.
- Kadir. (2015). *Statistika Terapan Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisreal Dalam Penelitian Edisi Kedua* (2nd ed.). Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *CIVED*, 1(2), 142–146.
- Karmila. (2018). Pengaruh Pola Asuh orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Dan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Salah Satu Sekolah Swasta di Kabupaten Tangerang). *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 332–336.
- Kasman. (2022). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bidang Studi Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 10 Kendari Tahun Ajaran 2022*. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Lathifa, N., & Ilmi, D. (2022). Problematika Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Candung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8753–8763.

- Lestari, F. P. (2015). *Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMAN 1Donorojo Tahun Pelajaran 2014/2015*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Lubis, Z. (2021). *Statistika Terapan Untuk Ilmu-Ilmu Sosial Dan Ekonomi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lubis, Z., Manaf, A. H. A., Akhir, M., Agmad, Abdullah, M. S., & Junoh, M. Z. M. (2019). *Panduan Pelaksanaan Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lukmana, F. (2019). *Perbedaan Pola Asuh Orang Tua Pada Hasil Belajar Dan Disiplin Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Kecamatan Karangrayung Grobogan (Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua)*. Universitas Negeri Semarang.
- Majid, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada.
- MKDP, T. P. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mokoginta, G., Sondakh, J., & Pontoh, W. (2021). Pengaruh Rasio Keuangan Terhadap Kebijakan Dividen Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal EMBA*, 9(2), 796–807.
- Najibah, N. A. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cempaka Putih 02 Tangerang Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 115–122.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Padli, Z. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Pratini, S., Sripatmi, Azmi, S., & Sarjana, K. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(4), 570–577.
- Prawira, P. A. (2016). *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putri, R. A. (2022). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI SMPN 1 Wawotobi Kabupaten Konawe*. Institut Agama Islam Negeri Kendari.

- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo
The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency Pendahuluan Metode Pen. *BJE*, 1(20), 65–70.
- Riswana, R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Biologi SMAN 10 Kendari Selama Pandemi Covid-19*. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Rohani, U. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Permisif Orang Tua Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV SD Negeri Plumpung 01 Kec. Plaosan Kab. Magetan Tahun Ajaran 2020-2021*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Saifullah, M. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar PAI Peserta Didik Di SMA Muhammadiyah Disamakan Sulawesi Selatan*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Saputro, G. (2017). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Ki Hajar Dewantara Geyer Purwodadi*. Universitas Negeri Semarang.
- Subagia, I. N. (2021). *Pola Asuh Orang Tua Faktor & Implikasi terhadap Perkembangan Karakter Anak*. Bali: Nilacakra.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. *Kadikma*, 13(01), 68–73.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Referensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*, 6(2), 531–540.
- Trisnani, R. P. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog*, 2(2), 71–80.

- Ulah, S. A., Muslimin, M., & Rozi, S. (2020). Pengaruh Game online dan Pola Asuh orangtua Terhadap Perilaku Agresif siswa. *Proceeding International Conference on Morality*, 35–42.
- Usman, I. (2013). Kepribadian, Komunikasi, Kelompok Teman Sebaya, Iklim Sekolah dan Perilaku Bullying. *Humanitas*, 10(1), 49–60.
- Wardany, R. A., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020–1035. <https://doi.org/10.17977/um065v1i122021p1020-1035>
- Yanti, M. (2021). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIASMA Negeri 3 Konawe Selatan*. Institut Agama Islam Negeri Kendari.
- Yulianti, H. (2018). Penerapan Metode Giving Question and Getting Answer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 199–216.
- Zelvia, R. (2017). Penerapan Analisis Regresi Dummy Pada Data Kualitatif Kasus Ekonomi. *Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 5(1), 1–24.

